

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360® e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

COMANDI	4
MENU PRINCIPALE.....	5
CREARE UN PROFILO.....	6
NEL REGNO DEI DEMONI	7
IL MONDO DELL'OSCURITÀ.....	8
GIOCO ONLINE.....	9
SERVIZIO CLIENTI.....	14

COMANDI

CONTROLLER XBOX 360



COMANDI MENU

Evidenzia opzione.....	L
Seleziona opzione.....	A
Annulla/Torna a menu precedente	B

COMANDI

Movimento.....	L
Visuale	R
Scatto	L + B (tieni premuto)
Attacco/Incantesimo.....	RB
Attacco potente	RT
Guardia/Azione con doppia arma/Incantesimo ..	LB
Parata/Azione con doppia arma	LT
Aggancia/Rilascia bersaglio	Premi R
Passo indietro	B
Rotola	L + B (premi)
Interagisci.....	A
Cambia equipaggiamento	○
Usa oggetto	X
Cambia posizione	Y
Menu di gioco	START
Scorri opzioni	○ left / right

MENU PRINCIPALE

Scegli tra Nuova partita e Carica partita.

NUOVA PARTITA

Inizia una nuova partita. Selezionata questa opzione, potrai regolare la luminosità e le altre impostazioni di gioco.

CARICA PARTITA

Seleziona una partita precedentemente salvata. Puoi anche modificare il volume dell'audio, attivare o disattivare la musica e guardare i ringraziamenti.

NOTA: per giocare a Dark Souls dovrai prima creare un salvataggio. Un salvataggio verrà automaticamente creato la prima volta che avvierai il gioco. Durante il salvataggio, non spegnere la console.

CREARE UN PROFILO

Modifica un personaggio per iniziare la tua avventura in Dark Souls. Durante la personalizzazione, potrai visualizzare qualsiasi modifica alle statistiche sul lato sinistro dello schermo, mentre al centro è mostrato l'equipaggiamento. Una volta completata la creazione del personaggio, seleziona ACCETTA.

Nome del personaggio: digita un nome per il personaggio.

Sesso: seleziona il sesso del personaggio.

Classe: scegli una classe per il personaggio. Ogni classe è dotata di propri attacchi, armi e caratteristiche. Potrai scegliere tra 10 classi diverse.

Dono: seleziona un dono per il personaggio. I doni sono oggetti speciali che restano con il personaggio nel corso dell'avventura.

Fisico: determina il fisico del personaggio.

Volto: seleziona un volto per il personaggio. Ogni volto si basa sui personaggi che popolano il mondo di Dark Souls.

Capelli: determina l'acconciatura del personaggio.

Colore capelli: scegli il colore dei capelli e degli occhi del personaggio.

Aspetto fisico: seleziona PERSONALIZZA per modificare ulteriormente l'aspetto del personaggio.

CLASSI

Scegli tra 10 classi, ognuna con le proprie abilità e caratteristiche uniche. Ogni classe inizia l'avventura con determinati oggetti e incantesimi. Tuttavia, nel corso del gioco scoprirai che Dark Souls possiede diversi oggetti non legati alle classi, e potrai regolare le tue caratteristiche avanzando di livello per raggiungere determinati requisiti per armi o armature.

Guerriero: guerriero temerario, esperto in armi e dotato di forza e destrezza.

Cavaliere: cavaliere di basso rango, dotato di molti PV e solida armatura. Un osso duro.

Viandante: viandante senza meta dotato di destrezza e armato di scimitarra.

Ladro: ladro rosso dai sensi di colpa, dotato di temibili colpi critici e chiave universale.

Bandito: bandito selvaggio, dotato di forza e armato di una pesante ascia da battaglia.

Cacciatore: cacciatore armato di arco, adatto per la mischia e gli scontri a distanza, ma vulnerabile alla magia.

Stregone: stregone della Scuola del Drago di Vinheim. Può lanciare stregonerie dell'anima.

Piromante: piromante della Grande Palude. Può lanciare incantesimi del fuoco e impugnare un'ascia.

Chierico: chierico in pellegrinaggio. Impugna una mazza e lancia miracoli curativi.

Discriminato: un vero e proprio enigma, armato soltanto di randello e scudo di assi.

NEL REGNO DEI DEMONI

Il mondo che stai per affrontare è infestato dai demoni. Durante la ricerca della tua anima, verrai assistito dalla seguente interfaccia di gioco.



INDICATORE DI UMANITÀ

Questa fiamma rappresenta il tuo livello di umanità. Maggiore l'umanità, più grande la fiamma.

BARRA DEI PV

Nell'angolo in alto a sinistra sono visualizzati i tuoi PV attuali. Man mano che subirai danni, la barra si svuoterà. Quando raggiunge lo zero, sei morto. Potrai recuperare i PV riposando ai falò o usando determinati oggetti e incantesimi.






BARRA DELL'ENERGIA

Sotto la barra dei PV è visualizzata la tua energia attuale. L'energia viene consumata dalle schivate e/o dalle azioni eseguite. Quando la barra raggiunge lo zero, non potrai eseguire azioni che utilizzano energia. L'energia si rigenera nel tempo.

ICONA DI STATO

Quando sarai soggetto a effetti di stato, come, ad esempio, avvelenamento, verrà visualizzata un'icona.

MENU DI GIOCO

Premi il pulsante  per visualizzare questo menu. Per scorrere il menu, premi i pulsanti  e  oppure . Scegli di visualizzare l'inventario, di analizzare l'equipaggiamento, di consultare le tue caratteristiche o di entrare nel menu di sistema. Per aprire un menu specifico, premi il pulsante .

NOTA: con il menu di gioco aperto, sarai comunque vulnerabile ai nemici, anche se non potrai attaccare.

ICONA EQUIPAGGIAMENTO

Questa icona mostra l'arma, l'armatura, l'incantesimo e gli oggetti attualmente equipaggiati.

BARRA DI RESISTENZA

Questa barra mostra quanto è interessata una determinata resistenza.

NOTA: quando verrai maledetto, l'indicatore di umanità mostrerà un teschio.

BARRA DELL'ANIMA

L'indicatore nell'angolo in basso a destra mostra il numero di anime a tua disposizione.


IL MONDO DELL'OSCURITÀ

Ti ritroverai scagliato in un mondo di oscurità... Un mondo di demoni. Un luogo dove gli umani con il Marchio Oscuro vengono mandati a morire per trasformarsi in non morti. All'inizio dell'avventura, ti ritroverai privo di anima. Per riconquistarla, dovrai emergere dall'abisso e raggiungere il regno dei viventi.

MONDO APERTO

Il mondo dei demoni è enorme, ma interconnesso. Potrai esplorare qualsiasi luogo incontrerai. Alcuni luoghi sono più difficili da raggiungere rispetto ad altri, ma l'esplorazione del regno darà i suoi frutti. Man mano che progredirai, scoprirai enormi strutture verticali, continenti colossali e complessi sotterranei, tutti collegati da vie e corridoi segreti.

FALÒ

Durante l'avventura, incontrerai diversi falò sparsi per il mondo. Avvicinati a un falò spento e premi il pulsante  per accendere il falò e accedere al relativo menu. Così facendo, potrai migliorare le tue caratteristiche, ripristinare l'umanità, riempire le Fiaschette Estus e la magia, e rimuovere eventuali effetti negativi.

MORTE

Quando i tuoi PV scenderanno a zero, morirai. Quando ciò accadrà, tutta l'umanità e le anime acquisite resteranno sul terreno sotto forma di macchia di sangue, e il tuo personaggio risorgerà all'ultimo falò visitato.

VIVENTI E NON MORTI

Quando possiedi dell'umanità, vieni classificato come vivente. Al contrario, quando muori e lasci sul terreno umanità e anime acquisite, sei classificato come non morto. Per diventare nuovamente un vivente, torna alla macchia di sangue e recupera umanità e anime perdute. Se morirai nuovamente durante il percorso, la precedente macchia di sangue scomparirà e verrà rimpiazzata da una nuova, ma il tuo personaggio resterà un non morto.

Una volta diventato non morto, potrai accumulare umanità e tornare a essere un vivente ai falò. Quando sacrificherai umanità ai falò da vivente, gli effetti del falò verranno potenziati.

GIOCO ONLINE

FUNZIONALITÀ ONLINE

Connettiti a Xbox LIVE per accedere alle funzionalità online.

FANTASMI

Visualizza gli altri personaggi presenti nei paraggi. Non puoi però interagire con i fantasmi.

REPLAY MORTI

Tocca le macchie di sangue di altri giocatori morti per visualizzare un replay della loro morte.

ERRANTI

Se lascerai a terra un determinato oggetto o perderai una grossa quantità di umanità, questi verranno trasferiti nel mondo di un altro giocatore e diventeranno nemici erranti.

SINERGIA

Quando un altro giocatore è nei paraggi e lancia un determinato incantesimo, tale incantesimo verrà potenziato.

CONDIVIDERE L'ACCENSIONE DEL FALÒ

Se accenderai il falò dove ha appena riposato un altro giocatore, le Fiaschette Estus nel suo inventario verranno aumentate di una unità.

COOPERAZIONE

In modalità cooperazione, fino a tre giocatori potranno giocare insieme. Il giocatore evocatore è l'host della partita, mentre i giocatori evocati sono i client.

COME INIZIARE UNA COOPERAZIONE

Il client può tracciare un segno di evocazione usando un oggetto specifico. Quando l'host trova il segno di evocazione e lo tocca, potrà evocare fino ad altri due giocatori. L'host e il/i client giocheranno insieme nel mondo dell'host. Per diventare host, bisogna essere vivi (consulta VIVENTI E NON MORTI, a pagina 10).

OBIETTIVI DELLA COOPERAZIONE

I giocatori collaborano per sconfiggere il boss locale. La collaborazione termina quando il nemico viene sconfitto, quando tutti i client sono sconfitti o quando l'host viene sconfitto. Se il boss viene sconfitto, i client ricevono umanità come ricompensa.

INVASIONE

Quando invadi il mondo di un altro giocatore, lo affronterai per sopravvivere. Il giocatore invasore è il client, mentre il giocatore invaso è l'host.

COME INIZIARE UN'INVASIONE

Il client usa un oggetto specifico per iniziare l'invasione. Il client si conatterà automaticamente al mondo di un host casuale.

OBIETTIVI DELL'INVASIONE

L'obiettivo dell'invasore consiste nello sconfiggere l'host. In caso di successo, l'invasore vincerà e l'invasione avrà termine. L'obiettivo dell'host consiste nello sconfiggere l'invasore. Se dovesse verificarsi lo scontro con un boss, l'invasione avrà termine.

Se l'host o l'invasore vince, questi guadagnerà dell'umanità. In caso contrario, questi perderà dell'umanità.

The Loki Library

Copyright © 2001 Andrei Alexandrescu

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

NKF

Copyright © 1987, FUJITSU LTD. (I.Ichikawa), 2000 S. Kono, COW

Copyright © 2002-2008 Kono, Furukawa, Naruse, mastodon

Copyright © The nkf Project, <http://sourceforge.jp/projects/nkf/>

zlib

zlib version 1.2.3, July 18th, 2005

Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Lua

Copyright © 1994-2011 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE."

Squish

Copyright © 2006 Simon Brown si@sjbrown.co.uk

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Mersenne Twister

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/2/10.

Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

This is a faster version by taking Shawn Cokus's optimization,

Matthe Bellew's simplification, Isaku Wada's real version.

Before using, initialize the state by using `init_genrand(seed)`

or `init_by_array(init_key, key_length)`.

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE..

MD5

Copyright © 1999, 2000, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

FMOD Sound System

FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2012.

Havok

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION uses Havok®.

Copyright © 1999-2012 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved

FaceGen

FaceGen from Singular Inversions Inc.

NOTES



• Australia	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
• Belgie		Support en français: Support in English:	fr.support@namcobandaipartners.com customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1.24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@namcobandaipartners.com
• Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@namcobandaipartners.com
• France	0625 15 80 80 0.15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@namcobandaipartners.com
• Italia			it.support@namcobandaipartners.com
• Nederland		Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
• Nordic	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2.50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• Southeast Asia		+65 6538 9724	sg-techsupport@namcobandaipartners.com
• UK			customerserviceuk@namcobandaipartners.com

For more information, please visit: www.namcobandagames.eu